Manuel d'utilisation

RALLYE AUTOUR DU MONDE

3-7 ans

vtech®

© Disney/Pixar

© 2011 Vtech
Imprimé en Chine
91-002576-002 (法)

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des mots, des chiffres, des couleurs.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir avec sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Rallye autour du monde** de **VTech**®. Félicitations !

Rejoins Flash, Martin et leurs amis dans une course autour du monde sur les chapeaux de roue ! Grâce aux boutons tactiles, ils te feront découvrir le monde à travers 6 jeux interactifs pour t'amuser en apprenant les continents, les océans, les pays, les capitales, les monuments et les merveilles du monde, les langues étrangères et plus encore !

Bouton **Flash McQueen**

Bouton **Marche/Arrêt**

Bouton **Répéter**

6 touches d'activité

28 boutons tactiles

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Rallye autour du monde** de **VTech**®
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

ATTENTION :

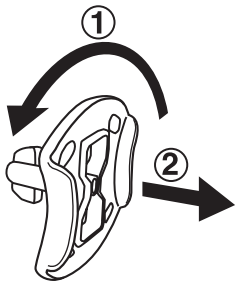
Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

WARNING:

All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Pour retirer l'attache de la boîte :



① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

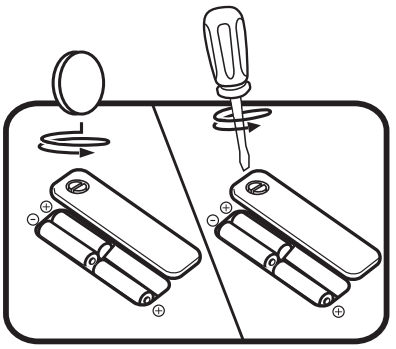
② Retirer et jeter l'attache en plastique.

Une fois le jouet sorti de son emballage, retirer la languette de démonstration située au dos du jouet afin d'activer le mode de jeu normal.

ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Rallye autour du monde** à l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un tournevis.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

  Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

  Lorsque les symboles Hg, Cd ou PB sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

  La barre noire indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 Août 2005.

  Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.

  Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr

  Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre Service Consommateurs.

2. POUR COMMENCER À JOUER...

2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Rallye autour du monde**, appuie sur le bouton **Marche/Arrêt**. Appuie à nouveau sur ce même bouton pour éteindre **Rallye autour du monde**.

2.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le volume sonore, place le curseur **Réglage du volume sonore** situé au dos du jouet sur la position pour un volume faible, sur la position pour un volume intermédiaire ou sur la position pour un volume fort.

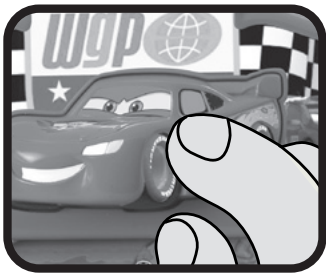
2.3. BOUTON RÉPÉTER

Appuie sur le bouton **Répéter** pour entendre à nouveau la dernière phrase ou les instructions de jeu.

2.4. TOUCHES D'ACTIVITÉ

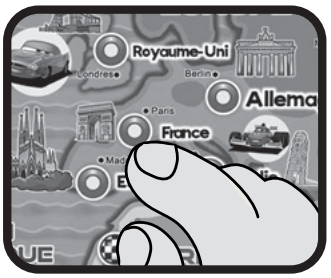
Appuie sur une touche d'activité pour choisir l'un des 6 jeux proposés : **Exploration, Les mots du monde, Quiz Monde, Devinettes, Le Grand Prix Mondial** ou **Vrai ou faux ?**

2.5. BOUTON FLASH MCQUEEN



Appuie sur le bouton **Flash McQueen** pour entendre des phrases amusantes sur le Grand Prix Mondial.

2.6. BOUTONS TACTILES



Touche l'un des 28 boutons tactiles pour entendre prononcer les noms des pays, océans, continents, personnages, monuments et merveilles du monde, ou pour répondre aux questions posées dans les activités.

3. ACTIVITÉS

3.1. EXPLORATION

Appuie sur les boutons tactiles pour découvrir 17 pays, 5 océans et 6 continents.

Tu en apprendras plus sur les pays en découvrant leur hymne, sur quel continent ils se situent, près de quel(s) autre(s) pays ils sont, ainsi qu'un monument ou un lieu célèbre qui s'y trouve.

3.2. LES MOTS DU MONDE

Appuie sur les boutons tactiles entourés d'un cercle bleu qui se trouvent au Royaume-Uni, aux États-Unis, en Allemagne, en Espagne, en Italie et au Japon pour apprendre des phrases de la vie courante dans chacune des langues correspondantes.

3.3. QUIZ MONDE

Aide Flash à trouver les pays, océans ou monuments et merveilles du monde qu'il recherche. Appuie sur les boutons tactiles pour répondre.

3.4. DEVINETTES

Flash McQueen pense à un endroit du monde. Sauras-tu deviner lequel ? Utilise les boutons tactiles pour répondre.

3.5. LE GRAND PRIX MONDIAL

Aide Flash McQueen à réaliser la plus grande course de l'histoire ! Écoute la liste des pays qu'il veut traverser et appuie sur les boutons tactiles qui correspondent, dans le bon ordre. Attention, un pays est rajouté à chaque étape ! Traverse 6 pays pour devenir le champion !

3.6. VRAI OU FAUX ?

Flash te lance un défi ! Écoute attentivement les phrases énoncées, puis détermine si ce qui a été dit est vrai ou faux. Appuie sur le bouton **Flash McQueen** si tu penses que c'est vrai ou sur un des cercles sur la carte si tu penses que c'est faux.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Rallye autour du monde**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Rallye autour du monde** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Rallye autour du monde** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.